

GAME BOY COLOR®



ゲームボーイ & カラー 共通カートリッジ

DMG-AYKJ-JPN
RK188-J1



YU-GI-OH!

遊戯王

闇界決闘記 II

Dark duel Stories

デュエルモンスターズ

すべての
GAME BOY
共通

取扱説明書

KONAMI®

©高橋和希/集英社 ©1999 KONAMI



警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。



注意

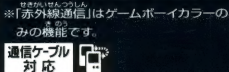
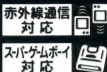
- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

このたびはコナミのゲームボーイ&カラー共通カートリッジ「遊戯王
デュエルモンスターズII 闇界決闘記TM」をお買い上げいただきまして、誠に
ありがとうございます。ご使用になる前に必ず「取扱説明書」をよく
お読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この
「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS もくじ

DUEL MONSTERS?	デュエルモンスターズとは?	★ 2
HOW TO PLAY	操作のしかた	★ 3
START GAME	ゲームのはじめかた	★ 4
MENU	メニューのみかた	★ 6
MODE	モードの説明	★ 7
MONITOR	画面のみかた	★ 14
DUEL	デュエル	★ 18
CHARACTER	キャラクター紹介	★ 30
CAPTURE DUEL	デュエル攻略法	★ 32
WORDING	用語説明	★ 35

本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、
「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。



DUEL MONSTERS?

デュエルモンスターズとは？

デュエルモンスターズはカードゲームです。

なんと700種類しゅるいにもおよぶカードそんざいが存在します。カードにはそれぞれ攻撃力こうげきりょく・守備力しゅびりょくなどがあり、カードをうまく利用りようして先に相手のLPさき あいて ライフポイントを0にしたほうが勝ちかとなります。

プレイヤーの目的もくてき

このゲームの目的もくてきは、キャンペーンで次々と敵つぎつぎ てき たあを倒し、最終的にペガサス・J・クロフォードさいしゅうてき たあを倒すことです。

HOW TO PLAY

操作のしかた



じゅうじ
十字ボタン：カーソルの
い どう かい わ おく
移動。会話のページ送り。

Aボタン：コマンド決定。
けってい

Bボタン：コマンドキャンセル。
しゅうりょう
ターンの終了。

スタートボタン：ゲーム開始。
かい し

セレクトボタン：タイトル画面
のみカーソルの移動。
が めん
い どう

かばん

START + じゅうじ 十字ボタンの左右 さゆう

20ページずつページをこらしん
更新。

かばん

SELECT + じゅうじ 十字ボタンの左右 さゆう

デッキへのカードの出し入れができる。
だ い

デッキ

START + SELECT + A

デッキのカードをすべてかばんにもどす。
すべて

* スーパーゲームボーイで使用する際、コナミ社製の必殺コマンドコントローラー（別売）では作動いたしませんので、ご了承ください。

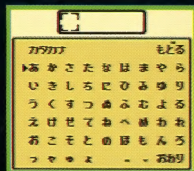
START GAME ゲームのはじめかた

はじめてゲームをする

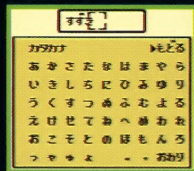
電源を入れてタイトル画面になったら、カーソルで「はじめから」を選んでSTARTボタンを押してください。
デュエルネームの入力画面になるので、あなたのデュエルネーム（ゲーム中のあなたの名前）を入れてください。
「おわり」を選ぶとメニュー画面に移ります。

★デュエルネームの入力

文字は「ひらがな」と「カタカナ」から選べます。カーソルをあわせて決定してください。



カーソルを移動させて文字を入力していきます。まちがえた場合は「もどる」を選んでカーソルを直したい文字にあわせて、もう1度入力する方法と、キャンセルで文字を消す方法があります。



にゅうりょく ^あ
 入力が終わりましたら「おわり」
 えら ^{な まえ} ^き
 を選びます。この名前でもいいか聞
 かれますので、よければ「はい」
^{ば あい} ^{さい しょう} ^{にゅう}
 を、「いいえ」の場合は最初から入
 りょく
 力します。

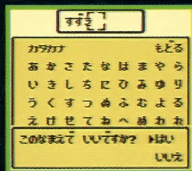
デュエルネームはメインメニュー「なまえへんこう」で
 へんこう
 変更できます。

つづきからゲームをする

このゲームは自動的に、セーブを
^{じ どうてき}
 するシステムになっています。電
 げん ^い ^{ぜん かい} ^{あそ} ^{じょう}
 源を入れれば、前回まで遊んだ状
 たい ^{が めん}
 態がロードされて、タイトル画面

に移ります。電源を入れてタイトル画面になったら、カー
 ーソルで「つづきから」を選んでSTARTボタンかAボタン
^{えら}
 を押してください。「はじめから」を選ぶとそれまでの
^お ^{えら}
 セーブデータは消去されます。ご注意ください。

^{てん ちこうかん きてい}
 *「電池交換規定」「(バッテリー)(バックアップのソフトについて)」はP.36～P.37をごらんください。

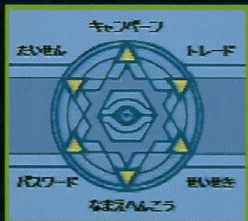


MENU メニューのみかた

メインメニュー

ここからいろいろなモードにいくことができます。

キャンペーン	かぼん・デッキ・デュエル	P.7~
トレード	DM1とトレード・DM2とトレード	P.10
せいせき	D-トランス送信 <small>そうしん</small> ・D-トランス受信 <small>じゅしん</small>	P.11
なまえへんこう		P.12
パスワード		
たいせん	かぼん・デッキ・デュエル 500/700/1000/2000/9999	P.13



ちゅうい 注意

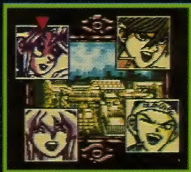
「トレード」と「たいせん」はかぼんに、あつかるモンスターカードが50枚以上ないとできません。

「パスワード」はデッキキャパシティが600以上ないとできません。

MODE モードの説明

キャンペーン

マンガでおなじみのキャラクターと対戦ができます。キャンペーンで勝ち続け、ペガサス・J・クロフォードを倒すとエンディングを見ることができます。このモードで負けても、自分のカードは取られません。



ゆう ぎ
遊 戯

ほん だ
本 田

じょうの うち
城之内

はく ら
摸 良



かい ば
海馬ランド

とうきょう
東京ドーム

ペガサス・J・クロフォード

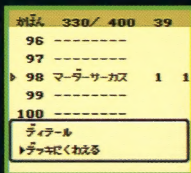
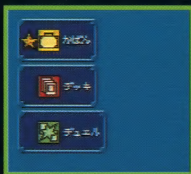
それぞれのマップデュエリストに5回以上勝つと、次のマップにいけるようになります。



ボクは まとうゆうき よろしくね
まず、ボクたちに5かしずつめたいと
ごきにするめしからね

キャンペーンの進めかた

- 1 メニューから「キャンペーン」を選びます。
- 2 「かばん」には自分が持っているカード、「デッキ」にはデュエルするためのカードがあります。
- 3 「デュエル」を選ぶ前にデッキを組み立てます。相手によってデッキを組み立て直したりします。また40枚カードがそろっていない場合はデュエルできません。
- 4 カードの入れ替えは画面下の「デッキにくわえる」「かばんにもどす」でできます。
- 5 デッキを準備したらいよいよ、デュエルです。「デュエル」を選んでください。



★ 通信ケーブルの接続方法

※スーパーゲームボーイ2では
通信対戦、トレードはできません。

● 用意するもの

ゲームボーイシリーズの本体・・・・・・・・・・2台

遊戯王デュエルモンスターズIIのカートリッジ・・・・・・・・2個

専用通信ケーブル・・・・・・・・・・1本

● 接続の方法

- 1 それぞれの電源がスイッチがOFFの状態、カートリッジを差し込みます。
- 2 通信ケーブルを奥までしっかりと差し込みます。
- 3 それぞれ本体の電源スイッチをONにします。

★ 通信プレイについてのご注意

次のような場合、誤作動することがありますので、正しく接続してご使用ください。誤作動をおこした場合、下記の点を確認の後、初めから操作しなおしてください。

- 通信ケーブルが正しく接続されていない。
- ゲームの途中で、通信ケーブルを抜き差しする。
- 本体にあった、専用通信ケーブルを使っていない。

※くわしくは、本体の取扱説明書をお読みください。

トレード

つうしん 通信ケーブルをつなげて遊戯王デュエルモンスターズ1,2とカードこうかん交換をしたり、せきがいせんつうしん 赤外線通信をつかってD-トランスをしたりします。トレードはかばんなかの中にモンスターカードが50枚まい い じゅう以上ないとできません。



★DM1とトレード

ゆうぎおう 遊戯王デュエルモンスターズ1と、カードこうかん交換をします。このとき、遊戯王デュエルモンスターズ2は1~365がトレードできます。



(注意) ただし、スーパー・ウォー・ライオン、ゼラ、カオスソルジャー、デビルズミラーはトレードすることができません。

★DM2とトレード

ゆうぎおう 遊戯王デュエルモンスターズ2とカードこうかん交換をします。遊戯王デュエルモンスターズ2で使える全てのカードこうかんが交換できます。

トレードの方法

- 1 「かばん」からトレードしたいカードにカーソルをあわせます。
- 2 画面下の「こうかんにだす」を選んで決定します。「かばん」画面から抜けるにはBボタンを押します。
- 3 カードを確認する場合は「カードかくにん」で確認することができます。
- 4 そのカードでよければ「こうかん」を選んでください。

かばん 348/9999

96 よろしむしゃン 200

97 ドラゴン・ソフビ 200

▶ 98 マーダーサーカス 200

99 コーストオーパ 200

100 かくとうせんしア 200

ティテール

▶ こうかんにだす

カードのかくにん

▶ 98 マーダーサーカス

ティテール

かばんでもどす

★D-トランス

ゲームボーイカラーの赤外線通信機能を使った新しい遊びです。片方を送信、もう片方を受信にして選ぶと受信側にも新たなカードが出てきます。なにが出てくるかは全くわかりません。



*くわしくは、ゲームボーイカラー本体の取扱説明書をお読みください。

せいせき

自分の名前や、対戦成績、デュエル
ストレベルが確認できます。

せいせき

なまえ

すずき

たいせんじんずう

0にん

つうしんたいせん

4せん

4しょう

デュエリストレベル

255

デッキキャパシティ

9999

なまえへんこう

あなたのデュエルネームが変更できます。変更のしかたは、
P.4の「デュエルネームの入力」と同じです。

パスワード

コナミ公式カードの下についている
8桁の数字を入力できます。ただし、
このモードに入るには、デッキキャ
パシティが600以上必要です。こ
こでパスワードを入力すると、正しくても間違ってもデッ
キキャパシティを消費するので注意してください。正し
いパスワードを入力するとカードがもらえます。

8桁のすうじ

にゅうりょくしてください

00000000

たいせん

通信ケーブルをつなげて対戦するモードです。数字はデッキキャパシティの上限です。対戦に勝つと相手のかばんの中からランダムで1枚、カードを奪い取ります。負けると自分のかばんの中からカード1枚が相手に渡ってしまいます。



たいせん方法

- 1 通信の準備をしてください。通信準備についてはP.9を見てください。
- 2 メニューから「たいせん」を選びます。キャンペーンモードと同じく、デッキの準備をします。かばんの中にモンスターカードが50枚以上ないと「たいせん」はできません。
- 3 つぎに上限デッキキャパシティを選びます。このとき、デッキキャパシティが上限より多い場合、また違う数字を選んだ場合も通信エラーとなりデュエルできません。
- 4 通信に問題がなければ、デュエル開始です。

※ 正しく選ばないと、セーブデータが消える恐れがあります。

MONITOR が めん 画面のみかた

かばん

し ばん も 自分が持っているカードの確認ができます。デッキに選
かく にん ばれていて、なか そん ざい かばんの中に存在しなくても名前な まえ ひょう じは表示さ
まい い じょう も れます。カードは170,000枚以上持つことができます。

ごうけい デッキのカードレベルの合計

まいすう デッキの枚数

カーソル

ばん ごう カードの番号

ないよう カードの内容を

かく にん 確認する

<small>かばん</small>		<small>ごうけい</small> 980 / 9999		<small>まいすう</small> 40	
1	ブルー・アイズ・ホ	249	1	カードの名前	
2	ホーリー・エルフ	249	1	カードの枚数	
3	サイクロプス	249	1		
4	ベビー・ドラゴン	250			
5	カーゴイル	250			
<small>ティテール</small> <small>デッキにくわえる</small>					

デッキ

デュエルで使う40枚のカードを見ることができます。始めに「かばん」からカードを40枚集めておかないとデュエルできません。

デッキのカードレベルの合計 ページ

デッキ 975/9999 5/8

135 ししゃのうて

152 とろけるあかきか

カーソル → 122 ヤマトノトラゴエ → カードの番号

98 マーダーサーカス

656 しょうぶつ

カードの内容を → ティテール → カードの名前

かばんに確認する

かばんにもどす

デッキからかばんに戻す

ディテール

カードの内容が確認できます。画面下に「ディテール」と表示されるので、カーソルをあわせて決定してください。ディテールはデュエル中にも見ることができます。

カードの名前

ママトラゴ/えまき

カードの絵



カードの説明

えまきのトラゴが じったいかして
こうげきする しゅびはかなりむくい

カードの番号

カードレベル

攻撃力

守備力

族

召喚魔族

DUEL デュエル

デュエルとは決闘^{けつとう}という意味です。選ぶ^{えら}とカードバトルをします。デュエルをするためには、いくつか制限^{せいげん}があります。以下の条件^{い か じょうけん}を全て満たさなければなりません。

デッキのカードを40枚^{まい}にする

カードレベルの合計^{ごうけい}をデッキキャパシティ^{すく}より少なくする

RULE

40枚^{まい}のカード（デッキ）を用意^{ようい}し、それぞれ8000点^{てん}のライフポイントからスタート。プレイヤーはターンごとにカードをひき「こうげき」「しゅび」などの指示^{しじ}を与え、相手^{あたい}をLP0にした方が勝ちです。

★^{こうげき}攻撃・^{しゅびりょく}守備力以外に^{しょうかん}召喚魔族があり、その^{しょうかん}召喚魔族ご
との^{ゆうれつ}優劣によって^{しょうはい}勝敗が決まる。

★^{こうげきりょうじ}攻撃表示のカードに^{こうげき}攻撃をした場合、^{ばあい}攻撃力が^{こうげきりょく}勝って
いる方が^{はう}勝ち。負けた方の^まLPが^{はう}攻撃力の^{らふぽいんと}差だけ減り、
カードが^さ消える。

★^{しゅびりょうじ}守備表示のカードに^{こうげき}攻撃した場合、^{ばあい}守備力が^{しゅびりょく}勝ってい
れば^{しゅびりょく}守備力と^{こうげきりょく}攻撃力の^さ差だけ^{らふぽいんと}LPが減る。

^{こうげきりょく}攻撃力が^{まさ}勝っている場合は、^{ばあい}守備表示のカードは^{しゅびりょうじ}消え
るが^{らふぽいんと}LPはそのまま。

★^{たが}お互い^{しゅびりょうじ}守備表示の場合は^{ばあい}なにもおきない。

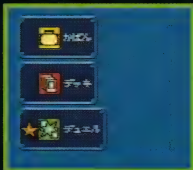
★^{ぎしき}儀式カードを使って^{つか}モンスター3体を^{たい}融合させて他の
カードにする^{ゆうごう}3体融合もできる。

★^{てふだ}1ターンで^{ふくずう}手札のカードを^{つか}複数使うことができる。

★^{トラップ}罠カードを使って^{つか}相手を^{あい}罠に^てかけ^{わな}ることができる。

ゲームプレイ

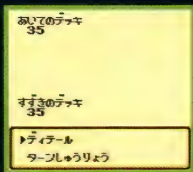
メインメニューで「キャンペーン」か「たいせん」を選び、次の画面で「デュエル」を選びます。



40枚のデッキがシャッフルされ、5枚が手札として表示されます。カードにカーソルをあわせると、カードの能力とグラフィックが表示されます。



Bボタンを押して「ディテール」を選ぶとカードの詳しい説明が見られます。



このときに間違えて「ターンしゅうりょう」を選んでしまうと、カードを召喚していなくても相手のターンになってしまいます。

場に召喚するカードを選び決定します。1ターンで、モンスターカードの召喚1回と罠カード・魔法カードを何枚でも使うことができます。

モンスターカードに「こうげき」か「しゅび」の指示をします。続けて魔法カードなどを使わない場合は、先攻はここで1ターン目が終了です。Bボタンを押して「ターンしゅうりょう」を選んでください。

相手も同じくモンスターカードを場に召喚します。攻撃する相手のカードを選ぶとバトルが始まります。

これらをくりかえしてゲームを進めます。どちらかが、LP0になったらゲーム終了です。



しょうかん ま ぞく

召喚魔族

しょうかん ま ぞく わ あ

モンスターカードには召喚魔族が割り当てられています。

しょうかん ま ぞく とく い ふ とく い ま ぞく かん けい

召喚魔族には得意・不得意な魔族があり、その関係はデュ

じゅうよう

エルで重要になります。

たい

こうげきりょく あい て

「こうげき」対「こうげき」で攻撃力が相手のカードより

たか しょうかん ま ぞく ゆう れつ ま は あい
高くても、召喚魔族の優劣によって負ける場合があります

しょうかん ま ぞく かん けい ず み さん こう

す。召喚魔族関係図を見て参考にしてください。



デーモンのしょう

あくまぞく
LP 7950



キーマイス

しろまぞく
LP 3450

しょうかん
◀ 「デーモンの召喚」は「キーマイス」

こうげきりょく たか

よりも攻撃力が高いが、「キーマイス」

しろ ま ぞく

ば あい

は白魔族なので、この場合「デーモン

しょうかん

ま

の召喚」カードの負けとなります。

召喚魔族関係図

よわ 弱い ← 強い つよ



モンスター族

すべてのカードには族が割り当てられています。

★モンスターカード

ドラゴン・魔法使いなど20種類があります。モンスターカードの族による違いは、地形効果に影響されることです。

★特殊カード

魔法、罾、儀式の3種類があります。魔法カードはいろいろな効果を生み出します。罾カードは、罾フィールドに罾を仕掛けることができます。儀式カードは、モンスターカード3体を生け贄にして、新たなモンスターカード1体を召喚させることができます。

魔法カード モンスターカードやライフポイントにいろいろな効果を与えるカードです。フィールドを変更することもできます。

フィールドチェンジ系

戦うフィールドを変えます。モンスターカードはフィールドによって能力が大きく変わるので、フィールド変換カードによって逆転することもできます。

パワーアップ系

場に召喚した特定のモンスターに使うとパワーアップする魔法カードです。



モンスターカード

炎の剣士, エルフの剣士, ほか

ハーピー・レディ, ヴィシュワ・ランディー, ほか

モンスタートル, タートルタイガー, ほか



魔法カード

伝説の剣

電撃鞭

鋼の甲羅

POWER UP!!

パ ワー ア ッ プ

ほかにもいろいろな効果の魔法カードがあります。

罠カード カードによって効果や条件は違います。ときには罠が発動しない場合もありますが、1度罠カード置き場にカードを出してしまうと、1ターンでカードは消えます。発動した場合もカードは消えます。



罠カードは場ではなく、1番左にある罠カード置き場に出します。



ばんめうじらい
万能地雷グレイモヤ
あいて こうげき ばく
相手が攻撃したとき、爆
はつ
発でモンスターはこっば
き
みじんに消えさる。



あまのじゃくの呪い
こう
パワーアップカードの効
か ぎやくてん
果を逆転させ、パワーダ
ウンさせるカード。



てんく
天狗のうちわ
ひ こ かえん しごく
火の粉や火炎地獄などの
ちよくせつこうげき あいて
直接攻撃を相手にはねか
えす。

ほかにもまだ、いろいろな種類の罠カードがあります。

儀式カード 特定のモンスターカード3体（生け贄）と、儀式カード1枚で新たなモンスターカード1体が召喚されます。

※儀式カードを使うと、デッキからカードが消滅してしまいます。使い捨てで、2度と戻ってきません。



場に生け贄カード3枚がそろっていないと、儀式はおこりません。



ほかにもまだ、いろいろな種類の儀式カードがあります。

ゆう ごう
融合

場のモンスターに、手札のモンスターを重ね合わせたときに、別のモンスターに変身することを「融合」と呼びます。このゲームにはたくさんの融合パターンがあります。そのうちのいくつかを紹介します。

く あ
組み合わせるモンスターカード

あんこく き し
暗黒騎士ガイア + カース・オブ・ドラゴン

ごう
マグネッツ1号 + ファイヤー・アイ

みじやく あく ま とき まじゅつし
未熟な悪魔 + 時の魔術師

ゆう ごう ご
融合後のカード

りゅう き し
竜騎士ガイア

ほのお けん し
炎の剣士

しょうかん
デーモンの召喚



てき おう せい

モンスターカードのフィールド適応性

ぞく 族	もり 森	こう や 荒野	やま 山	そう げん 草原	うみ 海	やま 闇
ドラゴン	—	—	○	—	—	—
まほうつか 魔法使い	—	—	—	—	—	○
アンデット	—	○	—	—	—	—
せん し 戦士	—	—	—	○	—	—
じゅうせん し 獣戦士	○	—	—	○	—	—
けもの 獣	○	—	—	—	—	—
ちようじゅう 鳥獣	—	—	○	—	—	—
あく ま 悪魔	—	—	—	—	—	○
てん し 天使	—	—	—	—	—	×
こんちゅう 昆虫	○	—	—	—	—	—
きようりゅう 恐竜	—	○	—	—	—	—
はちゅうるい 爬虫類	—	—	—	—	—	—
さかな 魚	—	—	—	—	○	—
かいりゅう 海竜	—	—	—	—	○	—
き かい 機械	—	—	—	—	×	—
かみなり 雷	—	—	○	—	○	—
みづ 水	—	—	—	—	○	—
ほのお 炎	—	—	—	—	×	—
がん せき 岩石	—	○	—	—	—	—
しよくぶつ 植物	○	—	—	—	—	—

CHARACTER キャラクター紹介 しょう かい

む とろ 武藤 ゆう ぎ 遊戯

キャンペーンでは、君の練習相手になってくれる。デュエルモン스터ズはあまり強くない。



ま ささ 真崎 あん す 杏子

遊戯の幼なじみ。勝ち気だがとってもキュートな女の子。デュエルモン스터ズではあなたにアドバイスなどをしてくれる。



じょう の うち 城之内 かつ や 克也

不良ぽいが心は優しい。友情を守る熱血漢。デュエルモン스터ズでは「草原」での戦いが得意。



めい きゅう せう たい 迷宮兄弟・迷 めい (兄) あに

宮(弟)とのコンビは強力だが、今回は別々に戦うことになる。海馬ランドの迷宮アトラクションで君の挑戦を待つ!



孔雀 舞

香^かりを使^{つか}ってカ^てードを見^みわける、アロマタク
ティクス^{つが て ゆう ざ じょうの うち ゆうじょう}の使^めい手。遊^{あそ}戯^びや城^{しろ}之^の内^{うち}の友^{とも}情^{じょう}にふ
れ、違^{ちが}う自^じ分^{ぶん}に目^め覚^さめ始^はめた。



バンデット・キース

かつて全^{ぜん}米^{まい}ーといわれたデュエ^{デュ}リスト。デュ
エル^{エル}トーナメント^{しょうせん そう}の賞^{しょう}金^{きん}を総^{そう}なめ^{なめ}にしていた
賞^{しょう}金^{きん}稼^{かせ}ぎ。勝^かつた^{たん}め^{えら}には手^て段^{だん}を選^{えら}ばない。



海馬 瀬人

覚^{かく}醒^{せい}したも^{ひとり}う1^{ゆう ざ ま}人^{ぼろ}の遊^{あそ}戯^びに負^まけてい^{ほう}らい、放^{ほう}
心^{しん}状^{じょう}態^{たい}にな^きって^{せき}いた^{ふっ}が奇^き跡^{せき}の復^ふ活^{かつ}をと^とげ^とた。



ペガサス・J・クロフォード

デュエルモ^うンス^だターズ^{わが てん さい}を生^うみ出^だした若^わき天^{てん}才^{さい}
ゲ^がーム^めデザ^ざイ^いナー。カン^かン^れペ^ぺー^んでは、彼^{かれ}を
倒^{たお}すこ^{さい}とが最^も大^{くて}の目^め的^{てき}だ!



CAPTURE DUEL デュエル攻略法

攻撃と守備を使いわけろ!

相手が強力なモンスターを召喚したときなど、がむしゃらに攻撃しているだけだと、逆にたくさんダメージを受けてしまうことが多い。そんなときは守備表示でじっと我慢。守備表示のモンスターはやられてもLPは減らないぞ。

召喚魔族に気を付けろ!

たとえ強いカードでも安心できない。召喚魔族の関係によっては攻撃力が高いほうが負けることだってあるんだ。あの「B・E・Wドラゴン」は攻撃力が3000。でも攻撃力は900の「闇の仮面」の召喚魔族は黒魔族なので、白魔族の「B・E・Wドラゴン」は負けてしまうんだ。

*この場合は攻撃表示でも、カードが消えるだけでLPは減らないよ。

フィールドをうまく使おう!

モンスターには得意なフィールドと苦手なフィールドが必ず存在する。フィールドカードを1枚使うだけで、一発逆転ということもありえるよ。

パワーアップ系魔法カードを重ねて使え!

パワーアップ系の魔法カードはモンスターに重ねて使えることができるよ。(でも2枚までだから注意してね!!) パワーアップしたモンスターに、パワーアップ系の魔法カードを使えばさらに強^{きょうりょく}にパワーアップするよ。

トランプ

罠カードをしかけろ!

まんがでも遊^{ゆう}戯^ぎが使^{つか}っている、罠^{トラップ}カードを効果的に使おう。このカードを使うことによって、ゲームの流れが^{なが}変わることもあるぞ。

たくさんの人と通信対戦しよう!

通信対戦^{つうしんたいせん}をいろいろな人^{ひと}としよう。10人と対戦^{たいせん}することにレアカードがプレゼントされるよ。デッキキャパシティも増えるよ。

キャンペーンで何度もデュエリストたちに勝とう!

同じデュエリストに何度も勝^{なん}ち抜^どいていると、レアカードをもら^{あな}えることがあるんだ。そして勝^かった回数^{かいすう}が多^{おほ}ければ多いほど超^{ちょう}レアカードがもら^{あな}えるぞ。デッキキャパシティも増えるよ。

デッキのカード選びから戦いは始まっている！

デッキを組むときから戦いは始まっているんだ。これから始まるデュエルを予想して、デッキのカードを選ぶことも重要だ！

攻撃力が強力なモンスターを中心にパワーで押し切るか、防御力で逃げ切るか、相手の得意なフィールドは？召喚魔族はどうか？など色々な組み立てかたがある。その方法はデュエルをかさねてコツをつかもう。

強力なカードを手に入れよう！

戦いかたを工夫しても、やっぱり強力なカードがあったほうが戦いは有利になる。キャンペーンや友達との対戦などで強力なカードをどんどん集めよう！

パスワードを使って強力なカードを手に入れる方法もあるぞ。でもその場合、デッキキャパシティが減ってしまうから注意しよう。

デッキキャパシティ

あなたのデッキを組む能力。デッキキャパシティが大きいと、より強力なカードをデッキに組み込むことができるんだ。キャンペーンや友達と対戦するとデッキキャパシティは増え、逆にパスワードを入力するとデッキキャパシティは減ってしまうよ。

デュエリストレベル

あなたのデュエリストとしてのレベル。デュエリストレベルがあることによって、今まで扱えなかった強力なカードが扱えるようになるんだ。＊カードレベルがデュエリストレベルと同じか、それ以下のカードしか扱えないよ。

カードレベル

カードのレベル。デッキキャパシティに関係している。

ぞく 族

全てのカードには族が割り当てられている。モンスターカードは、ドラゴン、魔法使いなど20種類。モンスターカードの族による違いは、地形効果に影響されることだ。特殊カードは、魔法、罫、儀式の3種類。

●電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1. 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

- (1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
- (2) 発売日より1年間以上経過した場合の電池交換は有償交換となります。

2. 発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。

- (1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
- (2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
- (3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。

3. カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。

その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

4. 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。

上記内容についてご不明な点等がございましたら コナミ カスタマーサポートセンターにご連絡ください。

修理依頼先： **コナミ カスタマーサポートセンター**
 〒106-0032 東京都 港区 六本木 1-4-30
 TEL 03-3586-5735

D 「ナンバーディスプレイ」
 を利用しています。

営業時間：月曜日～金曜日（祝日は除く）正午～午後7時まで。
 電話番号はお間違えないようお願いいたします。上記連絡先
 は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。


※商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。


●バッテリーバックアップのソフトについて

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

- カートリッジの分解や改造、取扱説明書に指定されている任天堂製本体装置以外の機器を使用するソフト内容の変更、改造、改ざんは絶対にしないでください。故障やデータ消失の原因となり、商品に関する修理やサービスが受けられない場合があります。
- いったん消えてしまったデータの復元はできません。また消失したデータに関しては理由の如何にかかわらず弊社は一切の責任を負いかねます。

弊社は本ソフトから不正にデータを取得し、また、そのデータを他者に開示、提供、譲渡し、交換することを一切認めておりません。

 「KONAMI」, 「デュエルモンスターズ」及び「闘界決闘記」はコナミ株式会社の商標です。本ゲームソフトの著作権は弊社(コナミ)が所有しております。

 「KONAMI」, 「デュエルモンスターズ」and 「闘界決闘記」are trademarks of KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD reserves copyrights with respect to this game software.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

機器の取り扱いについて・・・



警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。



注意

- カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

＜使用上のおねがい＞

- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

- 商品に関するお問い合わせは●

お客様相談室

コナミホットライン

TEL03-3586-1573

ゲーム収集方法、裏技等に関する質問にはお答えできません。
D [ナンバーディスプレイ] を利用しています。 営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

- 故障に関するお問い合わせは

お買い求めのお店、もしくは下記まで●

**コナミカスタマー
サポートセンター**

TEL03-3586-5735

〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30
D [ナンバーディスプレイ] を利用しています。 営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2-4日曜日内各一新)：東京03-3436-2277 大坂06-6455-0477

インターネット情報サービス：ホームページアドレス <http://www.konami.co.jp/>

電話はお間違えないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

© 1999 Konami Corporation. 制作：コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン インターネット情報サービス <http://www.konami.co.jp/kcej/>



"KONAMI", "テュエルモンスターズ" and "闘神決闘記" are trademarks of KONAMI CO., LTD.